



กิจกรรมประจำชุดวิชา 96101 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2567

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

คำนำ

เนื่องด้วยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช มุ่งให้ผู้เรียนและนักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกระบวนการศึกษาเล่าเรียนแบบครบวงจร ตั้งแต่ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังจากเรียนเสร็จสิ้นไปแล้ว โดยจัดระบบการประเมินครบทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ การประเมินก่อนเรียน การประเมินระหว่างเรียน และประเมินผลสุดท้าย

การประเมินกิจกรรม เป็นส่วนหนึ่งของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสุดท้าย จึงกำหนดให้นักศึกษาทำกิจกรรมภาคปฏิบัติตามที่กำหนดให้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความสามารถ ดังนี้

1. สรุปหรือประมวลเนื้อหาสาระของเอกสารการสอนทั้งชุดวิชาหรือกลุ่มเนื้อหาในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง
2. ประยุกต์ความรู้จากเอกสารการสอนเพื่อจัดทำโครงการพัฒนางานอย่างใดอย่างหนึ่งที่นักศึกษาทำ
3. พัฒนาระบบ โครงการ ชิ้นงาน ฯลฯ ตามกระบวนการหรือขั้นตอนที่แสดงไว้ในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของเอกสารการสอน
4. คิด วิเคราะห์ นำเสนอข้อมูลและความคิดในเชิงสร้างสรรค์

นอกจากนี้การทำกิจกรรมประจำชุดวิชายังทำให้นักศึกษาได้ศึกษาเอกสารการสอนตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา และจากการวิจัยพบว่านักศึกษาที่ทำกิจกรรมจะมีโอกาสสอบผ่านในปลายภาคมากกว่านักศึกษาที่ไม่ทำกิจกรรม

คณะกรรมการบริหารชุดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ขอให้นักศึกษาทุกท่านประสบความสำเร็จในการศึกษาชุดวิชานี้ และสามารถนำความรู้ไปเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพสืบไป

คณะกรรมการบริหารชุดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

1. การประเมินผล

เกณฑ์การให้คะแนนกิจกรรมจะพิจารณาจากการตอบที่ตรงประเด็นคำถาม การครอบคลุมความถูกต้องของคำตอบ ความชัดเจนของการนำเสนอ ความละเอียดประณีตของชิ้นงาน

มหาวิทยาลัยไม่บังคับให้นักศึกษาทุกคนต้องทำกิจกรรม นักศึกษาอาจเลือกทำหรือไม่ทำก็ได้ โดยการประเมินผลปลายภาคสำหรับชุดวิชานี้ แบ่งออกเป็น 2 กรณี

กรณีที่ 1 นักศึกษาทำกิจกรรม มหาวิทยาลัยจะแบ่งคะแนนออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกจากคะแนนสอบปลายภาค คิดร้อยละ 80 และส่วนที่ 2 จากคะแนนกิจกรรมร้อยละ 20 สำหรับคะแนนกิจกรรมจะนำไปใช้ทั้งการประเมินผลสอบไล่และสอบซ่อม นักศึกษาที่มีได้ส่งกิจกรรมในการสอบไล่จะส่งกิจกรรมเพื่อเป็นคะแนนในการสอบซ่อมไม่ได้

กรณีที่ 2 นักศึกษาไม่ทำกิจกรรม มหาวิทยาลัยจะประเมินผลจากการสอบปลายภาคเพียงอย่างเดียว

ในการประเมินผลสอบปลายภาค นักศึกษาทั้งกลุ่มที่ทำกิจกรรมและไม่ทำกิจกรรม จะได้รับการประเมินผลโดยใช้ข้อสอบฉบับเดียวกัน นักศึกษากลุ่มที่ทำกิจกรรมมีคะแนนเต็ม 80 คะแนน ส่วนนักศึกษากลุ่มที่ไม่ทำกิจกรรมมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน

สำหรับนักศึกษาที่ทำกิจกรรมมหาวิทยาลัยจะพิจารณาให้นักศึกษาได้ประโยชน์สูงสุด โดยการนำคะแนนสอบปลายภาคของนักศึกษาเพียงอย่างเดียวมาเปรียบเทียบกับความคิดเห็นสอบปลายภาครวมกับคะแนนกิจกรรม แล้วนำคะแนนส่วนที่มากกว่าไปใช้ในการตัดสินผลการสอบให้กับนักศึกษา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1 นักศึกษาได้คะแนนกิจกรรม 18 คะแนน และทำข้อสอบได้ 65 ข้อ (คิดเป็น $\frac{65}{120} \times 80 = 43.33$ คะแนน) นักศึกษาจะได้คะแนนกิจกรรมรวมกับคะแนนสอบปลายภาค $= 18 + 43.33 = 61.33$ คะแนน นั่นคือ **สอบผ่าน**

กรณีที่นักศึกษาไม่ได้ทำกิจกรรมประจำชุดวิชา จะคิดคะแนนจากการสอบปลายภาคเพียงอย่างเดียว นักศึกษาทำข้อสอบได้ 65 ข้อ จะได้ $\frac{65}{120} \times 100 = 54.17$ คะแนน นั่นคือ **สอบไม่ผ่าน**

ตัวอย่างที่ 2 นักศึกษาได้คะแนนกิจกรรม 9 คะแนน และทำข้อสอบได้ 75 ข้อ (คิดเป็น $\frac{75}{120} \times 80 = 50.00$ คะแนน) นักศึกษาจะได้คะแนนกิจกรรมรวมกับคะแนนสอบปลายภาค $= 9 + 50.00 = 59.00$ คะแนน

กรณีคิดคะแนนจากการสอบปลายภาคเพียงอย่างเดียว นักศึกษาจะได้ $\frac{75}{120} \times 100 = 62.50$ คะแนน

กรณีนี้ มหาวิทยาลัยจะเลือกให้นักศึกษาได้คะแนน 62.50 คะแนน นั่นคือ **สอบผ่าน**

2. การส่งกิจกรรมประจำชุดวิชา

ให้นักศึกษาดำเนินการดังนี้

1. ให้ นักศึกษาส่ง กิจกรรมประจำชุดวิชาภายใน วันที่ 30 เมษายน 2568
2. ให้จัดทำหน้าปกรายงานให้มีข้อความตามตัวอย่าง หรือใช้หน้าปกรายงานตามที่แนบไว้ตอนท้าย
3. ให้ส่งกิจกรรมประจำชุดวิชาทางช่องทางใดช่องทางหนึ่ง ดังนี้
 - ส่งด้วยตนเอง ณ สำนักบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 - ส่งผ่านช่องทางออนไลน์ ที่เว็บไซต์ <https://eduapp.stou.ac.th/practice/>
 - ส่งทางไปรษณีย์ลงทะเบียน โดยเจ้าหน้าที่ของดังนี้

ศูนย์บริการการสอนทางไปรษณีย์

สำนักบริการการศึกษา

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด

จังหวัดนนทบุรี 11120

(กิจกรรมประจำชุดวิชา 96101 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)

ในกรณีที่ส่งกิจกรรมทางไปรษณีย์ ให้เก็บสลิปหรือต้นข้าวการส่ง และถ่ายเอกสารกิจกรรมทั้งหมดไว้เป็นหลักฐาน

นักศึกษาสามารถตรวจสอบว่าสำนักบริการการศึกษาได้รับกิจกรรมที่นักศึกษาส่งไปแล้วหรือยัง โดยโทรศัพท์สอบถามที่หมายเลข 0-2982-9633 หรือโทรศัพท์ติดต่อสำนักบริการการศึกษา หมายเลข 0-2-504-7621 หรือโทรศัพท์ติดต่อศูนย์สารสนเทศ หมายเลข 0-2504-7788 หรือ e-mail : ic.proffice@stou.ac.th

3. เนื้อหากิจกรรม

คำชี้แจง กิจกรรมมีทั้งหมด 15 กิจกรรม คิดเป็นคะแนนรวมทั้งหมด 20 คะแนน
ให้นักศึกษาทำกิจกรรมทุกข้อ ลงในเอกสารกิจกรรมประจำชุดวิชาฉบับนี้
โดยเขียนตอบด้วยลายมือตนเองเท่านั้น

กิจกรรมที่ 1 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 1)

จงจับคู่จากข้อมูลที่กำหนดให้ต่อไปนี้

- | | |
|--|------------------------|
| ___ 1. ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่า เป็นบิดาแห่งคอมพิวเตอร์ | A. ไมโครคอมพิวเตอร์ |
| ___ 2. ผู้ประดิษฐ์เครื่องคอมพิวเตอร์ รุ่น แอปเปิล วัน | B. นาโนวินาที |
| ___ 3. เครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์เครื่องแรกของโลก | C. แอสเซมบลี |
| ___ 4. เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลกที่ใช้สำหรับงานทางด้านธุรกิจ | D. หลอดสุญญากาศ |
| ___ 5. ผู้ประดิษฐ์เครื่องทอผ้าที่ควบคุมการทอด้วยบัตรเจาะรู | E. แท่งเนเปียร์ |
| ___ 6. อุปกรณ์ที่มีลักษณะคล้ายกับตารางสูตรคูณ ช่วยให้การคูณและหารทำได้ง่าย | F. โจเซฟ มารี แจคการ์ด |
| ___ 7. วัสดุที่ใช้สร้างคอมพิวเตอร์ยุคที่ 1 | G. ยูนิแวก วัน |
| ___ 8. ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ยุคที่ 2 | H. อินีแอค |
| ___ 9. ความเร็วในการทำงานของคอมพิวเตอร์ยุคที่ 4 | I. สตีฟ จอบส์ |
| ___ 10. เครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคที่ 5 | J. ชาร์ลส์ แบบเบจ |
| | K. มาร์ค วัน |
| | L. มิลลิวินาที |
| | M. เลดี้ เอดา ออกัสตา |
| | N. ไฮเวิร์ด เอช ไอเคน |
| | O. เทปแม่เหล็ก. |
| | P. C++ |
| | Q. บัตรเจาะรู |
| | R. ทรานซิสเตอร์ |

กิจกรรมที่ 2 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 2)

2.1 จงแสดงวิธีการแปลงเลขฐาน 372_8 เป็นเลขฐานสิบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 จงแสดงวิธีการแปลงเลขฐาน $A4F_{16}$ เป็นเลขฐานสิบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.3 จงแสดงวิธีการแปลงเลขฐาน 10111001_2 เป็นเลขฐานแปด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.4 จงแสดงวิธีการแปลงเลขฐาน 3647_8 เป็นเลขฐานสอง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมที่ 3 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 3)

3.1 จงบอกหน้าที่ของหน่วยคำนวณและตรรกะ (ALU)

.....

.....

.....

.....

3.2 จงบอกหน้าที่ของหน่วยควบคุม (Control Unit)

.....

.....

.....

.....

3.3 จงสรุปความแตกต่างระหว่างสถาปัตยกรรมหน่วยประมวลผลกลางแบบ RISC และ CISC ในประเด็นต่อไปนี้

ประเด็น	RISC	CISC
การใช้หน่วยความจำ		
ประสิทธิภาพ		
การสนับสนุนของ คอมไพเลอร์		

กิจกรรมที่ 4 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 4)

จงนำตัวเลือกต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 4.1 และ 4.2 ให้ถูกต้อง

- | | |
|-------------------------------|------------------|
| 1. CD-ROM | 6. Memory Card |
| 2. Floppy Disk | 7. Magnetic Tape |
| 3. ROM (Read Only Memory) | 8. Register |
| 4. RAM (Random Access Memory) | 9. Cache |
| 5. Thumb Drive | 10. Hard Disk |

4.1 ตัวเลือกที่ เป็นหน่วยความจำหลัก

4.2 ตัวเลือกที่ เป็นหน่วยความจำสำรอง

4.3 จงระบุว่าคำอธิบายต่อไปนี้เป็นคุณลักษณะของเรตระดับใด

- 1) จัดเก็บข้อมูลที่เข้าซ้อนด้วยการทำสำเนาข้อมูลไว้ในฮาร์ดดิสก์คนละตัว ถ้าฮาร์ดดิสก์เครื่องใดเครื่องหนึ่งเสีย อีกเครื่องหนึ่งจะทำงานแทน ช่วยให้ข้อมูลมีความปลอดภัยสูง คือ เรตระดับ _____
- 2) ใช้ฮาร์ดดิสก์หนึ่งตัวในการเก็บพาร์ติตัส ถ้ามีการส่งผ่านข้อมูลขนาดเล็กอาจเกิดปัญหา “คอขวด” ได้ คือ เรตระดับ _____
- 3) ตัดแบ่งข้อมูลในระดับ block มีการกระจายพาร์ติตัสไปยังดิสก์ทุกตัวโดยปะปนอยู่กับข้อมูลปกติ เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาคอขวด และยังสามารถเปลี่ยนฮาร์ดดิสก์ตัวที่เสียได้ในขณะที่ระบบกำลังทำงานอยู่ คือ เรตระดับ _____
- 4) เพิ่มคุณสมบัติเพื่อให้ฮาร์ดดิสก์แต่ละตัวทำงานอิสระจากกันโดยไม่ต้องรอให้ฮาร์ดดิสก์ตัวใดตัวหนึ่งทำงานเสร็จก่อน มี Real-Time Operating System ทำหน้าที่ควบคุมการส่งข้อมูลบนบัสที่มีความเร็วสูง คือ เรตระดับ _____
- 5) มีการทำ Mirror โดยผสมผสานระหว่างเรต 0 และเรต 1 เข้าด้วยกัน ทำให้การเข้าถึงข้อมูลรวดเร็วขึ้น เหมาะสำหรับเซิร์ฟเวอร์ที่ต้องการความเร็วในการเข้าถึงข้อมูลมาก คือ เรตระดับ _____

กิจกรรมที่ 5 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 5)

จงจับคู่อุปกรณ์ต่อไปนี้ ให้ถูกต้องตามแต่ละประเภทของอุปกรณ์

- | | |
|---|----------------------------|
| _____ 1. สแกนเนอร์ | A. อุปกรณ์รับข้อมูลภาพ |
| _____ 2. ไมโครโฟน (Microphone) | B. อุปกรณ์รับข้อมูลเสียง |
| _____ 3. แป้นพิมพ์แบบ AZERTY | C. อุปกรณ์รับข้อมูลอักขระ |
| _____ 4. ปากกาแสง | D. อุปกรณ์ชี้ตำแหน่ง |
| _____ 5. เครื่องพล็อตเตอร์ (Plotter) | E. อุปกรณ์แสดงผลข้อมูล |
| _____ 6. กล้องถ่ายภาพดิจิทัล | F. อุปกรณ์รับและแสดงข้อมูล |
| _____ 7. เครื่องอ่านบาร์โค้ด | |
| _____ 8. แป้นพิมพ์แบบ Ergonomic | |
| _____ 9. เมาส์แบบออบติคอล | |
| _____ 10. จอภาพแบบสัมผัส (Touch screen) | |

กิจกรรมที่ 6 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 6)

จงใส่เครื่องหมายถูก (✓) หน้าข้อที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมายผิด (X) หน้าข้อที่ผิด

- _____ 1. แฟ้มข้อมูลแบบลำดับตามดัชนี มีวิธีการเก็บข้อมูลที่เหมาะสมระหว่างแฟ้มข้อมูลแบบลำดับและแฟ้มข้อมูลแบบเข้าถึงโดยตรง
- _____ 2. แฟ้มข้อมูลแบบลำดับ เหมาะสำหรับงานประมวลผลข้อมูลจำนวนมากที่มีการอ่านข้อมูลตามลำดับและต่อเนื่องไปเรื่อยๆ
- _____ 3. การนำข้อมูลเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ อาจทำได้โดยการป้อนด้วยแป้นพิมพ์ หรือใช้เครื่องอ่านข้อมูล
- _____ 4. การทำลายข้อมูล เป็นกรรมวิธีการจัดการข้อมูลที่ไม่มีความจำเป็นต้องเก็บรักษาไว้แล้ว
- _____ 5. การสื่อสารข้อมูล เป็นการส่งผ่านข้อมูล ผลลัพธ์ รายงาน หรือสารสนเทศ ไปยังผู้เกี่ยวข้อง
- _____ 6. การเข้ารหัสข้อมูล เป็นเทคนิควิธีที่ทำให้สามารถจัดเก็บข้อมูลได้อย่างปลอดภัย
- _____ 7. การปรับปรุงข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน เป็นกรรมวิธีการจัดการข้อมูลวิธีหนึ่ง
- _____ 8. การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล อาจทำได้โดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลชุดเดียวกันที่นำเข้าสู่ระบบด้วยคนหรือวิธีการที่แตกต่างกัน
- _____ 9. มัลติทาสกิง (multitasking) คือ การที่ผู้ใช้หลายๆ คน แบ่งกันใช้หน่วยประมวลผลกลางตามระยะเวลาที่ได้รับจัดสรร
- _____ 10. วงรอบการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การรับเข้า 2) การถอดรหัส 3) การทำงาน และ 4) การจัดเก็บ

กิจกรรมที่ 7 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 7)

จงนำตัวเลือกต่อไปนี้ เติมลงหน้าข้อที่มีความหมายตรงกันให้ถูกต้อง

- ก. แบบจำลองน้ำตก
- ข. การพัฒนาแบบบอโจล์
- ค. แบบจำลองแบบทำซ้ำ
- ง. แบบจำลองแบบรวดเร็ว
- จ. แบบจำลองแบบเกลียวกันหอย

- _____ 1. ได้รับการออกแบบมาเพื่อใช้จัดการกับความเสี่ยง มีหลักการทำงานเป็นแบบวนรอบ ในแต่ละรอบจะแบ่งการทำงานออกเป็น 4 ส่วน คือ 1) การกำหนดความต้องการและเป้าหมาย 2) การประเมินความเสี่ยง 3) การพัฒนาและทดสอบ และ 4) การวางแผน ในแต่ละส่วนจะมีกิจกรรมที่แตกต่างกันไป เมื่อทำเสร็จในแต่ละรอบแล้วจะวนรอบกลับมาในแนวทางเดิม และทำซ้ำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งได้ระบบที่สมบูรณ์
- _____ 2. ได้รับการถูกออกแบบมาเพื่อแก้ไขจุดอ่อนของวิธีการพัฒนาระบบแบบดั้งเดิม ด้วยการแบ่งระบบงานออกเป็นโมดูลย่อยๆ แล้วให้ทีมงานหลายๆ ทีมช่วยกันพัฒนา เมื่อพัฒนาแล้วเสร็จจะนำโมดูลย่อยเหล่านั้นกลับมาประกอบรวมกันกลายเป็นระบบใหญ่
- _____ 3. ใช้เวลามากในขั้นตอนของการวางแผนและวิเคราะห์ออกแบบระบบ จะทดลองใช้โปรแกรมได้ก็ต่อเมื่อพัฒนาถึงขั้นตอนสุดท้ายแล้ว หากพัฒนาระบบได้ไม่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้จะแก้ไขได้ยาก เสียเวลาและเสียค่าใช้จ่ายสูง
- _____ 4. เน้นการทำงานที่รวดเร็ว และการส่งมอบงานในระยะเวลานั้นๆ เตรียมพร้อมที่จะตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะความต้องการของผู้ใช้ จะปล่อยซอฟต์แวร์ในส่วนที่แล้วเสร็จออกมาให้ผู้ใช้ทดลองใช้งานก่อน ทำให้ส่งมอบงานได้รวดเร็วและสามารถวนกลับมาแก้ไขใหม่ได้ในรอบถัดไป จึงทำให้สามารถปรับปรุงเพิ่มเติมงานได้อย่างต่อเนื่องตลอดช่วงเวลาของการพัฒนาระบบ
- _____ 5. เป็นวงจรการพัฒนาระบบแบบดั้งเดิม แบ่งกระบวนการทำงานออกเป็นขั้นตอนเหมือนขั้นบันได และเรียงตามลำดับจากขั้นบนสุดไปยังชั้นล่างสุด ในแต่ละขั้นตอนจะมีกิจกรรมภายในที่ต้องทำแตกต่างกันออกไป ถ้าหากขั้นตอนก่อนหน้านี้ยังไม่แล้วเสร็จจะไม่สามารถทำขั้นตอนถัดไปได้ และการย้อนกลับมาแก้ไขในแต่ละขั้นตอนมีความยืดหยุ่นน้อยมาก

กิจกรรมที่ 8 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 8)

จงนำตัวเลือกต่อไปนี้ เติมลงหน้าข้อที่มีความหมายตรงกันให้ถูกต้อง

- A. เคส B. พจนานุกรมข้อมูล C. รหัสเทียม D. พังงาน E. แผนภาพกระแสข้อมูล
F. if...then G. if...then...else H. Case...of I. Do while J. Do until

- ____ 1. แสดงการไหลของข้อมูลและส่วนต่างๆ ของการประมวลผลภายในระบบ
- ____ 2. แสดงลำดับขั้นตอนการทำงานในโปรแกรม โดยใช้แผนภาพหรือสัญลักษณ์ต่างๆ มาประกอบกัน
 อย่างต่อเนื่อง ทำให้เห็นทิศทางการเคลื่อนไหวหรือการไหลของข้อมูลภายในโปรแกรม
- ____ 3. ใช้ประโยคภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษแบบง่ายๆ เพื่ออธิบายลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม
- ____ 4. อธิบายส่วนประกอบของข้อมูลและชนิดข้อมูลภายในระบบ
- ____ 5. เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมประยุกต์ที่นักวิเคราะห์ระบบใช้ในขั้นตอนของการออกแบบระบบ
 ซึ่งช่วยสนับสนุนการทำงานในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนา ตลอดจนการสร้างโค้ดโปรแกรมในระหว่าง
 การวิเคราะห์และออกแบบระบบให้เป็นไปโดยอัตโนมัติ
- ____ 6. โครงสร้างการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีทางเลือกทำเพียงทางเดียว
- ____ 7. โครงสร้างการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีทางเลือกสองทาง
- ____ 8. โครงสร้างการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีทางเลือกมากกว่าสองทาง
- ____ 9. การวนทำซ้ำแบบที่ต้องตรวจสอบเงื่อนไขก่อน และจะวนทำซ้ำในกรณีที่ตรวจสอบเงื่อนไขแล้วพบว่าเป็นจริง
- ____ 10. การวนทำซ้ำโดยตรวจสอบเงื่อนไขทีหลัง และจะวนทำซ้ำในกรณีที่ตรวจสอบเงื่อนไขแล้วพบว่าเป็นเท็จ

กิจกรรมที่ 9 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 9)

จงนำตัวเลือกต่อไปนี้ เติมลงหน้าข้อที่มีความหมายตรงกันให้ถูกต้อง

แบบจำลองข้อมูลแบบไฮราคี	A1.คุณลักษณะ	A2.ข้อดี	A3.ข้อจำกัด
แบบจำลองข้อมูลแบบเครือข่าย	B1.คุณลักษณะ	B2.ข้อดี	B3.ข้อจำกัด
แบบจำลองข้อมูลแบบสัมพันธ์	C1.คุณลักษณะ	C2.ข้อดี	C3.ข้อจำกัด
แบบจำลองข้อมูลแบบอ็อบเจกต์	D1.คุณลักษณะ	D2.ข้อดี	D3.ข้อจำกัด
ระบบฐานข้อมูล	E1.องค์ประกอบ	E2.ประโยชน์	E3.ข้อจำกัด

- ___ 1. แบบจำลองที่มีการจัดการกับแถวข้อมูลในลักษณะโครงสร้างต้นไม้
- ___ 2. แบบจำลองที่แก้ปัญหาของการแสดงความสัมพันธ์แบบหลายต่อหลาย โดยแปลงให้อยู่ในรูปความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อหลาย
- ___ 3. แบบจำลองที่นำเสนอโครงสร้างข้อมูลเป็นรีเลชันในรูปแบบของตาราง 2 มิติ ประกอบด้วย แถว และคอลัมน์ และมีเนื้อข้อมูลอยู่ภายในตาราง
- ___ 4. แบบจำลองที่เก็บข้อมูลในรูปของวัตถุที่มีโครงสร้างซับซ้อน ประกอบด้วยชุดของคลาส โดยที่แต่ละคลาสมีโครงสร้างและพฤติกรรมอย่างเดียวกัน
- ___ 5. ข้อมูลชั้นลูกสามารถเชื่อมโยงกับข้อมูลชั้นพ่อแม่ได้พ่อแม่เดียวกันเท่านั้น และไม่มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างชั้นลูกด้วยกันเอง
- ___ 6. สะดวกในการค้นหา เพราะไม่ต้องเริ่มค้นหาตั้งแต่ข้อมูลต้นกำเนิด และระบุเงื่อนไขในการค้นหาข้อมูลได้มากกว่า
- ___ 7. ข้อมูลที่เก็บอยู่ในแถวเดียวกันแสดงให้เห็นความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันของข้อมูล เรียกว่า ทัพเพิล (tuple) ส่วนข้อมูลที่เก็บอยู่ในคอลัมน์เดียวกันแสดงให้เห็นคุณลักษณะของข้อมูล เรียกว่า แอตทริบิวต์ (attribute)
- ___ 8. ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ ฐานข้อมูล ระบบจัดการฐานข้อมูล และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง
- ___ 9. กำหนดสิทธิ์ให้พนักงานแต่ละคนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้แตกต่างกันตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- ___ 10. เมื่อข้อมูลส่วนหนึ่งส่วนใดถูกแก้ไขหรือมีการเปลี่ยนแปลงโดยผู้ใช้งานคนใด ผู้ใช้งานคนอื่นๆ สามารถเห็นข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงนั้นได้ในทันที

กิจกรรมที่ 10 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 10)

จงจับคู่ให้ถูกต้อง

- | | |
|--|------------------------------------|
| ___ 1. ทำหน้าที่ป้องกันเครื่องคอมพิวเตอร์จากการบุกรุกหรือโจมตีด้วยโปรแกรมที่ไม่พึงประสงค์ | A. มิดเดิลแวร์ |
| ___ 2. ทำหน้าที่จัดระเบียบพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้ในฮาร์ดดิสก์ เพื่อให้ระบบปฏิบัติการสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว | B. คอมไพเลอร์ |
| ___ 3. ทำหน้าที่สนับสนุน ส่งเสริม อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ในการจัดการฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และข้อมูลต่างๆ | C. อินเทอร์พรีเตอร์ |
| ___ 4. ทำหน้าที่ควบคุมการติดต่อกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชนิดที่มีความแตกต่างกัน | D. ระบบปฏิบัติการ |
| ___ 5. ทำหน้าที่ลดขนาดของพื้นที่ที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มข้อมูล | E. ซอฟต์แวร์ระบบ |
| ___ 6. ทำหน้าที่ติดต่อ ประสานงาน และควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆ ในระบบคอมพิวเตอร์ | F. ซอฟต์แวร์บีบอัดไฟล์ |
| ___ 7. ทำหน้าที่จัดการการทำงานพื้นฐานภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึงการจัดสรรเวลาการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง | G. ซอฟต์แวร์ขับอุปกรณ์ |
| ___ 8. ทำหน้าที่แปลชุดคำสั่งที่นำเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ทีละคำสั่ง ถ้าคำสั่งถูกต้องก็จะประมวลผลคำสั่งนั้นทันที | H. ซอฟต์แวร์อรรถประโยชน์ |
| ___ 9. ทำหน้าที่ตรวจสอบความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของการเขียนคำสั่ง หากตรวจสอบแล้วพบว่าคำสั่งทั้งหมดถูกต้องก็จะแปลรหัสคำสั่งให้เป็นอ็อบเจกต์โปรแกรม | I. ซอฟต์แวร์ดิสก์ดีแฟกเมนเทอร์ |
| ___ 10. ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องไคลเอนต์กับเครื่องเซิร์ฟเวอร์ในระบบเครือข่าย | J. ซอฟต์แวร์รักษาความมั่นคงปลอดภัย |

กิจกรรมที่ 11 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 11)

จงเขียนความหมายของคำต่อไปนี้

1. ซอฟต์แวร์เชิงการค้า
.....
.....
2. ซอฟต์แวร์ประยุกต์แบบสำเร็จ
.....
.....
3. แอร์แวร์
.....
.....
4. ฟรีแวร์
.....
.....
5. ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์
.....
.....
6. ใบอนุญาตซอฟต์แวร์ประยุกต์
.....
.....
7. ซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย
.....
.....
8. ซอฟต์แวร์เชิงการค้า
.....
.....
9. ซอฟต์แวร์ด้านการนำเสนอข้อมูล
.....
.....
10. ซอฟต์แวร์ด้านการอ้างอิง
.....
.....

กิจกรรมที่ 12 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 12)

จงเขียนความหมายของคำต่อไปนี้

1. การส่งผ่านข้อมูลแบบครึ่งอัตรา
.....
.....
2. การส่งผ่านข้อมูลแบบขนาน
.....
.....
3. สัญญาณดิจิทัล
.....
.....
4. สัญญาณรบกวน
.....
.....
5. สัญญาณอินฟราเรด
.....
.....
6. อาร์เอฟไอดี
.....
.....
7. เครือข่ายเซลลูลาร์
.....
.....
8. การเชื่อมต่อเครือข่ายแบบวงแหวน
.....
.....
9. การเชื่อมต่อเครือข่ายแบบบัส
.....
.....
10. ไฟร์วอลล์
.....
.....

กิจกรรมที่ 13 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 13)

1. จงยกตัวอย่างการประยุกต์คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ มา 1 ตัวอย่าง

[illegible]

2. จงยกตัวอย่างการประยุกต์คอมพิวเตอร์ในงานอุตสาหกรรม มา 1 ตัวอย่าง

[illegible]

3. จงยกตัวอย่างการประยุกต์คอมพิวเตอร์ในงานด้านวิทยาศาสตร์หรือการแพทย์ มา 1 ตัวอย่าง

[illegible]

กิจกรรมที่ 14 (ศึกษาจากเอกสารการสอนหน่วยที่ 14)

จงใส่เครื่องหมายถูก (✓) หน้าข้อที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมายผิด (X) หน้าข้อที่ผิด

- ___ 1. ช่องโหว่ คือ ความบกพร่องหรือจุดอ่อนที่มีอยู่ในทรัพยากรสารสนเทศ
- ___ 2. ภัยคุกคาม คือ การที่บุคคลพยายามใช้ประโยชน์จากช่องโหว่ที่มีอยู่ของทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อเข้าถึงหรือทำลายความมั่นคงปลอดภัยของทรัพยากรสารสนเทศ
- ___ 3. แฮกเกอร์ (hacker) คือ ผู้ไม่ประสงค์ดีที่มีเป้าหมายเพื่อกระทำการโจมตีต่อทรัพยากรสารสนเทศ
- ___ 4. แบคดอร์ (backdoor) เป็นซอฟต์แวร์ที่สร้างความเสียหายต่อระบบเป้าหมาย
- ___ 5. บรูทฟอร์ซ (brute force) เป็นการโจมตีด้วยการคาดเดารหัสผ่านเพื่อเข้าสู่ระบบ
- ___ 6. สปุฟฟิง (spoofing) เป็นปลอมแปลงให้เหมือนกับว่าเป็นผู้ที่ได้รับอนุญาตที่แท้จริงให้เข้าถึงระบบได้
- ___ 7. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการที่ถูกยกเลิกสายการผลิตไปแล้ว อาจตกเป็นเป้าหมายของการถูกโจมตีได้ง่าย
- ___ 8. วิศวกรรมสังคม (social engineering) เป็นศิลปะการล่อลวงให้เป้าหมายเข้าใจผิด เพื่อให้ได้ผลประโยชน์ตามที่แฮกเกอร์ต้องการโดยอาศัยจุดอ่อนของเหยื่อ เช่น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หาเหยื่อเพื่อล่อลวงเหยื่อให้โอนเงินผ่านเว็บไซต์ปลอม เป็นต้น
- ___ 9. การก่อกวนทำให้องค์กรไม่สามารถให้บริการต่อผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จัดเป็นภัยคุกคามต่อคุณภาพของบริการ
- ___ 10. การสะสมของฝุ่นละอองเป็นสาเหตุทำให้เกิดไฟฟ้าลัดวงจรได้ ซึ่งจัดเป็นภัยคุกคามที่เกิดจากธรรมชาติ
- ___ 11. การป้อนรหัสผ่าน เป็นการพิสูจน์ตัวตนจริงของผู้ใช้ด้วยการป้อนข้อมูลเพื่อการแสดงตนที่ถูกต้อง
- ___ 12. วิทยาการรหัสลับ (cryptography) เป็นการทำให้ผู้ที่ได้รับสิทธิ์ที่ถูกต้องเท่านั้น จึงจะสามารถเข้าถึงหรือแปลความหมายทรัพยากรสารสนเทศที่ผ่านการเข้ารหัสได้

___ 1. การยึดมั่นในความซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติหน้าที่และดำรงชีวิตเหมาะสมตามหลักธรรมาภิบาล	A. จรรยาบรรณต่อสังคม
___ 2. การใช้ความรู้ความสามารถในทางสร้างสรรค์ ไม่ทำลายหรือกลั่นแกล้งให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย	B. จรรยาบรรณต่อตนเอง
___ 3. ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากเจ้าของ	C. จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ
___ 4. การติดต่อสื่อสารหรือการผูกพันสัมพันธ์ผ่านสื่อในรูปแบบของกระดาษหรือการทำธุรกรรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์จะต้องให้ผลทางกฎหมายที่เท่าเทียมกัน	D. จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมงาน
___ 5. การคุ้มครองสังคมจากความผิดที่เกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร	E. หลักความเท่าเทียมกัน
___ 6. ผู้บริหารโครงการ (project manager)	F. หลักความเป็นกลาง
___ 7. ผู้ดูแลระบบเครือข่าย (network administrator)	G. กฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
___ 8. ความเป็นส่วนตัว ความถูกต้อง ความเป็นเจ้าของ การเข้าถึงข้อมูล	H. บุคลากรสายฮาร์ดแวร์
___ 9. สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์ผลงาน	I. บุคลากรสายซอฟต์แวร์
___ 10. เจ้าของมีสิทธิในทรัพย์สินโดยชอบธรรมที่จะให้ ให้เช่า โอน มอบอำนาจ หรือใช้เป็นสินจำนองได้	J. บุคลากรสายสื่อสารข้อมูล
	K. PAPA
	L. ลิขสิทธิ์
	M. ทรัพย์สินทางปัญญา

[illegible]

ปกรายงาน

กิจกรรมประจำชุดวิชา 96101 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2567

ชื่อนักศึกษา.....

รหัสประจำตัวนักศึกษา

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ที่อยู่

.....

.....

โทรศัพท์ (ถ้ามี)

ข้าพเจ้าขอยอมรับการตัดสินผลคะแนนการทำกิจกรรมประจำชุดวิชา

จากผู้ประเมินถือเป็นที่สุด

ลงชื่อ.....

(.....)